

JURNAL PUBLIKASI

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN
KONSEP BILANGAN DENGAN BENDA PADA ANAK KELOMPOK B TK
DHARMA WANITA GAWANAN COLOMADU
TAHUN AJARAN 2012/2013**



Disusun Oleh:

SIH JAMI RAHAYU

NIM : A53A100068

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
TAHUN 2013**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani tromol Pos I – Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417 Fax : 715448 Surakarta 57102

Website : <http://www.ums.ac.id>

Email : ums@ums.ac.id

SURAT PERSETUJUAN ARTIKEL PUBLIKASI ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir:

Nama : Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd.

NIP/NIK : 354

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi (tugas akhir) dari mahasiswa:

Nama : Sih Jami Rahayu

NIM : A.53A100068

Program Studi : PAUD

Judul Skripsi :

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN
KONSEP BILANGAN DENGAN BENDA PADA ANAK KELOMPOK B TK
DHARMA WANITA GAWANAN COLOMADU TAHUN AJARAN
2012/2013**

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, Mei 2013

Pembimbing

Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd.

NIK. 354

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Bismillaahirrohmaanirrohiim.

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Sih Jami Rahayu

NIM : A.53A100068

Fakultas/Prodi : FKIP/Pendidikan Anak Usia Dini

Jenis : Skripsi

Judul Skripsi : MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI
BERMAIN KONSEP BILANGAN DENGAN BENDA PADA
ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA GAWANAN
COLOMADU TAHUN AJARAN 2012/2013

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberi hak bebas royalti kepada perpustakaan UMS atas penulisan karya ilmiah saya demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih, menyediakan/mengalih formatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (databases), mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada perpustakaan UMS, tanpa perlu meminta ijin dari saya selama mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan perpustakaan UMS, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 18 Mei 2013

Yang menyatakan



Sih Jami Rahayu

ABSTRAK

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN KONSEP BILANGAN DENGAN BENDA PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA GAWANAN COLOMADU TAHUN AJARAN 2012/2013

Sih Jami Rahayu, A53A100068, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas
Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013,
62 halaman.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui penerapan metode bermain konsep bilangan dengan benda. Subyek dalam penelitian ini adalah Anak kelompok B TK Dharma Wanita Gawan Colomadu tahun ajaran 2012/2013. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti dan pendidik. Data yang digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak maupun mengetahui proses pembelajaran dengan penerapan metode bermain konsep bilangan dengan benda dikumpulkan melalui observasi dan catatan lapangan. Teknik analisis data menggunakan teknik komparatif yaitu membandingkan rata-rata kemampuan anak dengan indikator kinerja setiap siklus serta membandingkan pelaksanaan pembelajaran dengan jumlah anggota kelompok pelaksanaan bermain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak sebelum tindakan sampai dengan siklus II menunjukkan peningkatan. Sebelum tindakan 51.19%, siklus I 70,83%, dan siklus II 82,38%. Berdasarkan analisis data dapat diketahui bahwa penerapan metode bermain konsep bilangan dengan benda dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B TK Dharma Wanita Gawan Colomadu tahun ajaran 2012/2013.

Kata Kunci : *Metode Bermain Konsep Bilangan, Kemampuan Kognitif*

A. PENDAHULUAN

Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab 1 ayat 14, menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut (Danar Santi, 2009 : 7).

Sebagaimana kita lihat bahwa rentang usia TK (4 – 6 th) disebut dengan masa usia dini, yang merupakan masa keemasan bagi seseorang karena masa inilah seluruh informasi dapat diserap dengan mudah dan cepat oleh anak melalui seluruh panca indranya. Sebagai analoginya bahwa anak ibarat spons (karet busa) yang mampu menyerap air tanpa peduli apakah air itu bersih atau kotor, oleh karena itu masa ini sering disebut dengan masa kritis untuk memperkenalkan dan menanamkan segala hal yang positif dan berguna bagi perkembangan anak dimasa selanjutnya.

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan tentang perkembangan anak, maka orang semakin menyadari pentingnya kemampuan kognitif bagi anak usia dini. Oleh karena itu tugas utama dari seorang guru di sekolah untuk menyediakan berbagai pengalaman belajar yang menantang anak untuk terus bereksplorasi. Pada masa kanak-kanak, anak mulai berhitung dan menjumlahkan bilangan-bilangan antara 1 – 20, oleh sebab itu kemampuan menjumlahkan bilangan merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki anak. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam menjumlahkan bilangan, anak perlu melalui beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangan anak.

Fenomena yang ada selama ini masih banyak kendala yang dihadapi dalam pembelajaran yang diterapkan pada anak usia dini. Salah satu kendala yang dihadapi anak adalah proses pembelajaran yang kurang menarik. Salah satu penyebab proses pembelajaran yang kurang menarik adalah kurangnya pemanfaatan alat atau media di Taman Kanak-Kanak. Oleh karena itu guru

diharapkan mampu mengadakan inovasi perencanaan dan mengimplementasikan penggunaan alat atau media dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran melalui bermain menggunakan benda sebagai media pembelajaran, diharapkan dapat menyenangkan anak, sehingga dapat meningkatkan kognitif anak. Selain itu media ini dalam kondisi tertentu dapat menggantikan peran guru dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini terjadi proses pembelajaran *student center*, pembelajaran berpusat pada anak, sehingga peran guru sebagai fasilitator.

Peneliti yang juga sebagai Guru Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Gawan, Kecamatan Colomadu di kelompok B tahun pelajaran 2011/2012, mengalami permasalahan dalam mengajarkan kemampuan kognitif, khususnya kemampuan menjumlahkan bilangan 1 sampai dengan 20. Pada awalnya anak belajar menjumlahkan bilangan dengan menggunakan gambar-gambar atau simbol-simbol yang dituliskan dipapan tulis. Anak-anak kurang memahami dan mereka cenderung ramai sendiri. Dalam proses pembelajaran anak-anak cenderung ramai dan bermain sendir bersama teman sampingnya. Hal ini menunjukkan bahwa anak kurang tertarik terhadap pembelajaran yang peneliti lakukan, sehingga kemampuan kognitifnya rendah.

Anak-anak kurang tertarik belajar menjumlahkan bilangan 1 sampai dengan 20. Hal ini disebabkan dalam mengajar penjumlahan guru masih menggunakan model pembelajaran tradisional, tanpa alat peraga yang dapat menarik perhatian anak, sehingga pada gilirannya kemampuan kognitif anak rendah. Jerome Bruner menyatakan, setiap materi dapat diajarkan kepada setiap kelompok umur dengan cara-cara yang sesuai dengan perkembangannya (Supriadi, 2002: 40).

Kuncinya adalah pada permainan atau bermain. Permainan atau bermain adalah kata kunci pada pendidikan anak usia dini. Ia sebagai media sekaligus sebagai substansi pendidikan itu sendiri. Dunia anak adalah dunia bermain, dan belajar dilakukan dengan atau sambil bermain yang melibatkan semua indra anak. Bruner dan Donalson dari telaahnya menemukan bahwa sebagian

pembelajaran terpenting dalam kehidupan diperoleh dari masa kanak-kanak yang paling awal, dan pembelajaran itu sebagian besar diperoleh dari bermain. Sayangnya, menurut Samples bermain sebagai gagasan yang dikaitkan dengan pembelajaran kurang mendapatkan apresiasi dalam berbagai lingkungan budaya (Supriadi, 2002: 40).

Bermain bagi anak adalah kegiatan yang serius tetapi menyenangkan. Menurut Conny R. Semiawan (Jalal, 2002: 16) bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan, bukan karena hadiah atau pujian. Melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain secara bebas anak dapat berekspresi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru.

Beberapa masalah yang dihadapi oleh TK Dharma Wanita Gawan, Colomadu yaitu sebagian besar anak pada TK Dharma Wanita Gawan, Colomadu, kemampuan kognitifnya masih rendah. Anak kurang aktif dan kurang fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tentang konsep bilangan. Mereka masih mengalami kesulitan mengenal angka dari 1 – 20, kesulitan konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan 1 – 20. Pembelajaran yang dilakukan di TK Dharma Wanita Gawan Colomadu cenderung kurang memberikan kesempatan pada anak bermain sambil belajar. Guru menerapkan kegiatan secara konvensional dalam pembelajaran konsep belangan, sehingga anak cenderung cepat bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di TK Dharma Wanita Gawan, Kecamatan Colomadu, Kabupaten Karanganyar. Alasan peneliti memilih tempat ini adalah peneliti bekerja sebagai guru di tempat tersebut sehingga memudahkan pelaksanaan penelitian terutama dalam melakukan tindakan kelas dan perolehan data. Selain itu di TK Dharma Wanita Gawan, Kecamatan Colomadu, Kabupaten Karanganyar pada semester genap tahun ajaran 2012/2013.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk menemukan metode/media yang cocok untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Peneliti menemukan metode/media bermain konsep bilangan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Metode bermain konsep bilangan sangat menarik anak dan menyenangkan, sehingga anak tidak merasa bosan. Anak mengikuti kegiatan pembelajaran penuh antusias.

Peneliti melakukan tindakan dua siklus, masing-masing siklus dilakukan tiga kali pertemuan, dan alokasi waktu setiap pertemuan 120 menit yang terbagi menjadi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pembelajaran dilaksanakan di ruang kelas dan di halaman TK Dharma Wanita Gawan dengan jumlah anak didik 21 anak yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

Jenis data hasil pengamatan berupa peningkatan kemampuan kognitif anak dan penerapan metode bermain yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Data hasil pengamatan diperoleh melalui observasi, wawancara, maupun catatan lapangan.

Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan tiga metode yaitu metode observasi, metode wawancara, dan metode catatan lapangan. Pengumpulan data dengan metode observasi yaitu pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya secara teliti terhadap proses penerapan metode bermain maupun pada peningkatan kemampuan kognitif anak. Pengumpulan data dengan metode wawancara, peneliti melakukan tanya jawab dengan subyek tentang kegiatan pembelajaran sebelum dilakukan tindakan dan sesudah dilakukan tindakan. Pengumpulan data dengan metode catatan lapangan yaitu catatan mengenai hasil pengamatan pada saat pelaksanaan tindakan untuk mendapatkan data yang lebih rinci, sehingga pelaksanaan penelitian dapat berjalan secara efektif dan efisien. Catatan lapangan sebagai pelengkap untuk merangkum perubahan-perubahan dalam proses pembelajaran yang tidak terdapat dalam pedoman observasi.

Untuk menentukan keberhasilan dan keefektifan penelitian ini, maka perlu ditentukan acuan keberhasilan yang dirumuskan berupa indikator pencapaian. Adapun indikator keberhasilan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui metode bermain konsep bilangan dengan benda. Indikator keberhasilan rata-rata kemampuan kognitif siklus I = 65%, sedangkan rata-rata kemampuan kognitif siklus II = 80 %.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti, bahwa TK Dharma Wanita Gawan Colomadu merupakan yayasan milik pemerintah Desa Gawan. TK Dharma Wanita Gawan Colomadu memiliki dua ruang kelas, satu ruang kepala sekolah dan halaman untuk bermain.

Jumlah anak didik TK Dharma Wanita Gawan dari tahun ke tahun relatif setabil. TK Dharma Wanita Gawan Colomadu memiliki dua rombongan belajar. Pada tahun ajaran 2012/2013 jumlah anak didik pada kelompok A 24 anak, terdiri dari sepuluh anak laki-laki dan 14 anak perempuan. Sedangkan jumlah anak didik pada kelompok B 21 anak yang terdiri dari sebelas laki-laki dan sepuluh anak perempuan.

Pelaksanaan penelitian dimulai pada hari Selasa, 16 April sampai dengan hari Kamis, 2 Mei 2013 dengan dimulai refleksi awal dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan sebanyak dua siklus. Pada pelaksanaan tindakan, guru dan peneliti saling mencatat kekurangan yang ada pada saat pelaksanaan tindakan yang dilakukan setiap siklus dan ada peningkatan pembelajaran dan media yang digunakan oleh guru dalam penyampaian materi.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh guru pada setiap siklus, peneliti menggunakan metode pengumpulan data observasi, catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti mencatat berbagai kejadian-kejadian dan mengamati anak-anak pada saat bermain konsep bilangan dengan benda.

Metode pengumpulan data yang pertama yaitu observasi, peneliti menyampaikan materi kepada anak didik sesuai dengan RBP yang sudah dibuat

oleh guru dan peneliti. Metode pengumpulan data yang kedua catatan lapangan, peneliti dan guru pendamping mencatat kejadian-kejadian dari kegiatan awal sampai pada kegiatan akhir dalam waktu tindakan dengan mengisi lembar amatan kemampuan kognitif anak. Peneliti mendokumentasikan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti.

Hasil pengamatan kemudian ditabulasikan sehingga memperoleh rata-rata prosentase kemampuan kognitif anak pada siklus I sebesar 70,83%. Kemampuan kognitif tertinggi adalah Muh. Rizky Agung memperoleh skor 87,50% dan kemampuan kognitif terendah adalah Andre Kris Winanto memperoleh skor 43,75%. Terdapat 47,62% (10 anak) yang sudah mencapai skor diatas 80% dan 52,38% (11 anak) yang mencapai skor kurang dari 80%.

Hasil pelaksanaan tindakan siklus II adalah terdapat 18 anak atau 85,71% anak yang telah menguasai 80% atau lebih butir amatan. Prosentase ketuntasan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak sudan mencapai target yang ditentukan yaitu prosentasenya sudah melebihi 75%.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tingakan kelas yang dilakukan melalui beberapa tindakan dari Siklus I sampai dengan Siklus II serta hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran melalui bermain konsep bilangan dengan benda anak memiliki pengalaman berhitung secara konkret, sehingga kegiatan yang dilaksanakan menjadi lebih bermakna.
2. Pembelajaran dengan media benda konkret sangat efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B TK Dharma Wanita Gawan.
3. Terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak pada setiap tindakan yaitu sebelum tindakan sebesar 51,19%, siklus I mencapai 70,83%, dan siklus II mencapai 82,38%.

4. Pembelajaran melalui bermain konsep bilangan dengan benda dapat mengembangkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Gawan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti dkk. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Anonim. 2011. *Pedoman Penulisan skripsi FKIP*. Surakarta : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Arikunto, Suharsini. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmawati, Luluk. 2010. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Azhar Arsyad. 2005. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Teknologi.
- Azwar, Saifuddin. 2010. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pusaka Pelajar.
- Darsinah. 2011. *Perkembangan Kognitif*. Surakarta: FKIP UMS.
- Depdiknas. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional no. 58 tahun 2009 tentang Standar PAUD*. Jakarta: Depdiknas.
- Handayani, Yayuk, Tri (2012). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Dakon di TK ABA Sawahan Kabupaten Klaten Tahun 2011/2012*. UMS: Skripsi.
- Haryanti (2012). *Penerapan Metode Eksperimen Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif anak Kelompok A Pada TK Aisyiyah Sanggrir Paulan Colomadu Karanganyar Tahun Ajaran 2012/2013*. UMS: Skripsi.
- Nasitoh, dkk. 2005. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiyono, Yuliani N. 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Wiriadmadja, Rochiati. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wulandari, Tri Yeni (2012). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Konsep Sederhana Melalui Bermain Tebak-tebakan pada Kelompok B TK Pertiwi Banyuaeng Klaten Tahun 2011/2012*. UMS: Skripsi.